STAR WARS MINIATURES – NOVAS MODALIDADES DE PARTIDA

Os modos de batalha a seguir sugerem cenários e/ou regras alternativas não apenas para o jogo de miniaturas de Star Wars, mas para qualquer um que utilize miniaturas.

ARENA

Tipo: sobrevivência
Participantes: 2 ou mais jogadores
Condição de vitória: pontos ou número de rodadas
Pontuação: 150 ou mais
Personagens por squad: no mínimo 4, máximo 6

Neste cenário, determinado para o mínimo de dois jogadores, um pelotão (*squad*) deve sobreviver pelo maior número possível de rodadas em um mapa enfrentando monstros ou inimigos poderosos, acrescentados ou ressuscitados progressivamente ao final de cada 2 rodadas. A pontuação máxima do pelotão é sugerida em torno de 100 ou 150 pontos, mas a formação de um grupo mais forte pode ser experimentada, levando em conta que os inimigos acabarão por oferecer mais desafios. É preciso estipular um número máximo de personagens incluídos no pelotão, algo em torno de 4 ou 6.

<u>Sistema:</u> o primeiro jogador posiciona seu pelotão nos quadrados centrais do mapa. Em seguida, o segundo jogador posiciona uma criatura ou personagem notável (em relação aos indivíduos daquele pelotão) em um dos cantos do mapa. A seguir, é feito o teste normal de iniciativa. As criaturas incluídas no mapa deverão se aproximar do pelotão e atacá-lo imediatamente. Duas rodadas depois, o segundo jogador posiciona outra criatura ou personagem igualmente poderosos em outro canto do mapa. O teste de iniciativa é feito, cada jogador ativa seus personagens, etc., até que se passem mais duas rodadas. Não há limite para o número de criaturas acrescentadas à arena, *inclusive podendo ser ressuscitadas aquelas que morreram, caso faltem miniaturas em jogo*. Quando todos os membros do pelotão estiverem derrotados, os jogadores contabilizam a pontuação total das criaturas/personagens atacantes que foram derrotadas. Ou, se os jogadores preferirem, devem contabilizar o número de rodadas que o pelotão sobreviveu, com pelo menos um integrante vivo.
Sugere-se usar criaturas como Vornskr, Kintan Strider, Acklay, Mantellian Savrip, Boma, Nexu, Wampa, etc.
Em seguida, os jogadores *trocam de papel:* o jogador que controlou o pelotão, agora controlará as criaturas acrescentadas ao mapa, e o segundo jogador assumirá o pelotão. O mesmo processo do sistema será aplicado, até que o pelotão seja totalmente derrotado. Os jogadores contabilizam os pontos ou as rodadas. Aquele jogador que obteve mais pontos ou sobreviveu o maior número de rodadas com

pelo menos um membro do pelotão, será o vencedor. Em caso de empate, em qualquer um dos sistemas, vence o jogador que conseguiu manter vivo o último membro do pelotão o maior número possível de rodadas. Se o empate persistir, vence o jogador que conseguiu manter pelo menos o último membro do pelotão no ponto mais próximo ao *centro do mapa* ao ser derrotado.

Variações:

Multijogador: mais de um jogador pode controlar o pelotão atacado. Porém, neste caso, cada jogador assumirá apenas dois ou três personagens, que terão seus pontos somados aos personagens do outro jogador para definir o total de pontos do pelotão.

Acorrentados!: o pelotão não pode sair de um determinado ponto do mapa, um perímetro que deve corresponder a, digamos, 30% da área total. As criaturas, no entanto, podem movimentar-se livremente pela área total do mapa.

Arena Droid: em vez de enfrentar criaturas alienígenas, o pelotão enfrentará toda sorte de droids. Siga a mesma regra descrita no sistema, apenas substituindo as criaturas por personagens como IG-88, Super Battle Droids, Droidekas, 4-LOM etc.

Arena Jedi: o mesmo que acima, porém, a cada duas rodadas, um novo Jedi será incluído na arena para enfrentar o pelotão. Recomenda-se que um pelotão seja construído com alta pontuação (algo em torno de 150 ou 200 pontos, com no máximo 6 personagens).

Arena inversa: três ou mais criaturas são posicionadas ao centro do mapa. Os membros do pelotão são posicionados no mapa juntos, em um canto, ou separadamente (cada membro em um canto). Criaturas derrotadas são repostas, nos cantos do mapa, como descrito no sistema.

CAPTURA DA BANDEIRA

Tipo: competição entre times
Participantes: de 2 a 4 jogadores
Condição de vitória: pontos ou número de rodadas em posse da bandeira
Pontuação: 50 ou 75 pontos, aproximadamente
Personagens por squad: no mínimo 2, máximo 4.

Com este cenário, os jogadores disputam entre si a posse de uma *bandeira,* decidindo quanto tempo conseguem mantê-la em um determinado ponto do mapa, ou quantas vezes conseguem capturá-la. A "bandeira", pode ser um pequeno objeto que seja facilmente alocado na **base** da miniatura, sem que atrapalhe a movimentação

dela ou de outras: um palito de fósforo, um clipe de papel, um *token* ou botão de camisa podem ser utilizados.

Sistema: a bandeira deve ser posicionada ao centro do mapa. Cada jogador deverá construir um pelotão com no máximo 4 personagens, totalizando até 75 pontos. Os pelotões deverão ser posicionados em cada canto do mapa. O teste de iniciativa, então, deverá ser feito. A cada turno, as miniaturas serão ativadas para tentar aproximar-se da bandeira. A miniatura que conseguir ocupar o mesmo quadrado que a bandeira, terá conseguido capturá-la. Sendo assim, o jogador que controla a miniatura deve posicionar o objeto que representa a bandeira na base da miniatura em questão, para "carregá-la". Na sequência, a miniatura deve movimentar-se para levar a bandeira *para o ponto inicial de seu pelotão.* Se a miniatura conseguir levar a bandeira para o canto do mapa onde iniciou o jogo, o jogador marca 1 ponto. Quando isso acontecer, a bandeira é *recolocada* no quadrado ao centro do mapa, e todos os personagens são reposicionados em seus pontos inicias (isto é, em cada canto do mapa).
Para que uma miniatura conquiste a bandeira de outra, deve *derrotá-la.* Uma miniatura derrotada neste cenário é removida do mapa, deixando a bandeira no quadrado onde estava ao ser destruída. Então, os adversários podem capturar a bandeira simplesmente ocupando o quadrado onde ela está, levando-a para seu ponto inicial.
Personagens derrotados neste cenário são ressuscitados na próxima rodada, sendo posicionados novamente em seus respectivos pontos iniciais. Apenas um personagem de cada pelotão pode ser recolocado na partida, por rodada. Pontos de Força gastos são renovados deste modo.
O primeiro pelotão que marcar 5, 10 ou 15 pontos (dependendo do tempo de jogo desejado pelos jogadores), vence a partida.

Variações:

Bandeira inimiga: ao invés de levar a bandeira para seu ponto inicial, um pelotão marca pontos ao levá-la ao ponto inicial de um adversário. A bandeira é recolocada no centro do mapa a cada "gol".

Duas bandeiras: ao centro do mapa, existem duas bandeiras disponíveis. No entanto, cada pelotão só pode capturar *apenas uma* bandeira!

SENHORES DA GUERRA

Tipo: tática-construção
Participantes: 2 ou mais jogadores
Condição de vitória: eliminar o pelotão adversário
Pontuação: a partir de 70 ou mais
Personagens por squad: no mínimo 4, sem limite máximo

Neste cenário, que relembra certos jogos de estratégia de computadores, os jogadores começam com poucas miniaturas em

seus pelotões e entram em confronto direto. À medida que um jogador derrota alguma miniatura do adversário, o atacante conquista um número de pontos equivalente ao personagem derrotado, *para usar na “compra” de mais miniaturas, adicionando-as ao seu pelotão.* Vence o jogador que derrotar todas as miniaturas inimigas.